nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

NTR-B3RP-FRA

POKÉMON RANGER
SILLAGES DE LUMIÈRE

MODE D'EMPLOI

(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTE ET LA SECURITE)

[0610/FRA-S/NTR]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Merci d'avoir choisi *Pokémon™ Ranger : Sillages de Lumière* pour les consoles de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Des informations importantes sur la garantie et le service consommateurs se trouvent dans le dépliant de classification par âge, garantie du logiciel et coordonnées inclus avec ce logiciel. Conservez ces documents pour référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS.

IMPORTANT : utiliser un appareil illégal avec votre Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.

© 2010 POKÉMON.
© 1995–2010 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK INC.
DEVELOPPE PAR CREATURES INC. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS
SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2010 NINTENDO.

JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.

CONNEXION Wi-Fi NINTENDO
CE JEU EST CONÇU POUR ETRE UTILISE AVEC LA CONNEXION Wi-Fi NINTENDO.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de votre console. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre Nintendo DS™ est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre Nintendo DS pour plus d'informations.

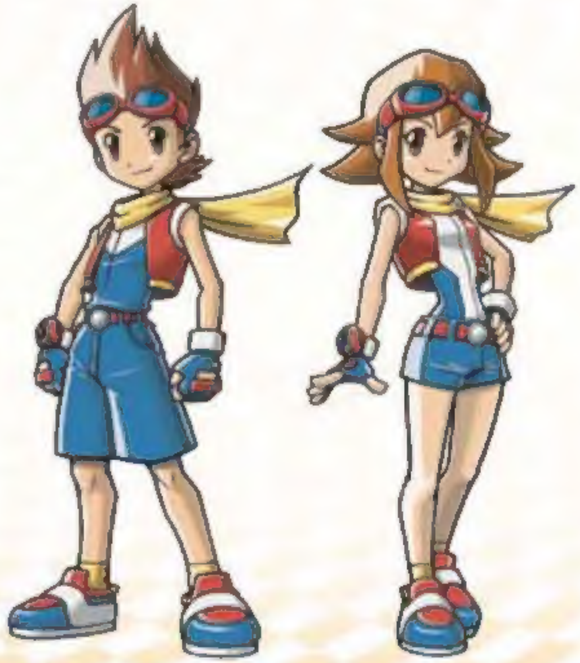
Le titre mentionné sur la carte DS est différent du titre français, la même carte étant utilisée dans toute l'Europe. Nous espérons que vous apprécierez votre nouveau logiciel.

Sommaire

- Qu'est-ce qu'un Pokémon Ranger ? 04
- Comment jouer 05
- Commandes de base 06
- Commencer à jouer 10
- Les menus 13
- Sauvegarder l'aventure 20
- Capturer des Pokémon 22
- Capturer avec l'aide d'un Pokémon 27
- Quêtes et missions 30
- Le Mode Glyphe 31
- Les Capacités Terrain 32
- Modes de communication 34
- Crédits 45

QU'EST-CE QU'UN POKÉMON RANGER ?

Les Pokémon Rangers maintiennent la paix avec l'aide des Pokémon. Chaque Ranger possède un Capstick qu'il utilise pour se lier d'amitié avec les Pokémon. Les Rangers travaillent sans relâche au service des gens et des Pokémon, dans le but de préserver la paix.



Le personnage principal de *Pokémon™ Ranger : Sillages de Lumière* reçoit pour mission de se rendre dans la région d'Oblivia pour enquêter et protéger les Pokémon d'un groupe de malfaiteurs qui kidnappe les Pokémon. C'est à vous de résoudre cette affaire et de ramener la paix dans la région !

Note : dans *Pokémon Ranger : Sillages de Lumière*, vous pouvez choisir d'incarner une fille ou un garçon. Votre choix n'aura pas d'influence sur l'histoire.

COMMENT JOUER

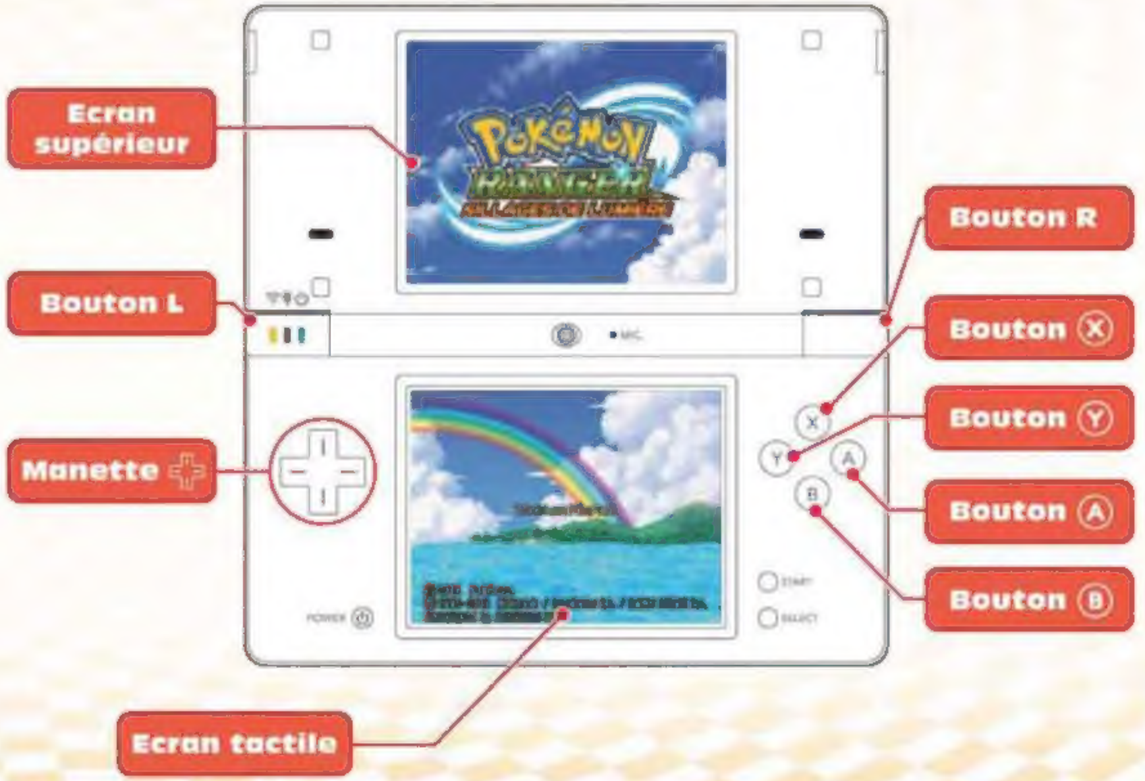
On vous a chargé, en tant que Ranger, de lever le voile sur les événements mystérieux qui agitent la région d'Oblivia. Pour cela, vous devrez accomplir les missions qui pourront vous être confiées en cours de route. Ces missions sont très diverses, et pour certaines, vous aurez besoin d'un coup de main. Dans ce cas, essayez d'obtenir l'aide d'un Pokémon.

Pour capturer un Pokémon sauvage, un Ranger doit établir un lien émotionnel avec lui (p. 22). Le Pokémon capturé se liera d'amitié avec le Ranger et le suivra. Il lui viendra également en aide lorsque celui-ci le lui demandera. Appelez vos Pokémon amis à l'aide pour réussir vos missions !

Un Ranger est aussi accompagné d'un Pokémon Partenaire, qui le suit en permanence. Le vôtre vous sera bien utile lors de vos aventures.

COMMANDES DE BASE

Pour effectuer les actions de base, il suffit de toucher l'écran tactile (écran inférieur) avec le stylet ou de faire glisser le stylet dessus.



Note : La figure ci-dessus représente une Nintendo DSI™.

Ecran tactile	Touchez l'écran tactile avec le stylet pour que le héros se dirige vers l'endroit que vous avez touché. Vous pouvez aussi toucher l'écran tactile pour parler aux gens, interagir avec les Pokémon et examiner des choses. Pour faire défiler le texte, touchez l'écran tactile.
Bouton (X)	Appuyez pour afficher la liste des destinations lorsque vous volez.
Bouton (Y)	Appuyez pour afficher ou cacher les Pokémon qui vous accompagnent, ou pour atterrir lorsque vous volez.
Manette ✣	Appuyez dans n'importe quelle direction pour vous déplacer.
Bouton (A)	Appuyez pour choisir OUI, examiner quelque chose, parler à quelqu'un se trouvant en face du héros, ou faire défiler le texte.
Bouton (B)	Appuyez pour choisir NON, retourner à l'écran précédent, ou annuler une Capacité Terrain (p. 32).
Bouton L	Appuyez pour accéder à l'**écran du Mode Glyphe** (p. 31).
Bouton R	Appuyez pour accéder au **menu du Capstick**.

Note : Fermez votre Nintendo DS en cours de jeu pour passer en mode veille. Il vous suffit de rouvrir la console pour quitter le mode veille. Si vous fermez votre Nintendo DS en étant connecté au Réseau Ranger ou que vous jouez avec d'autres joueurs en utilisant la communication sans fil DS, la console passera en **mode d'économie d'énergie**.

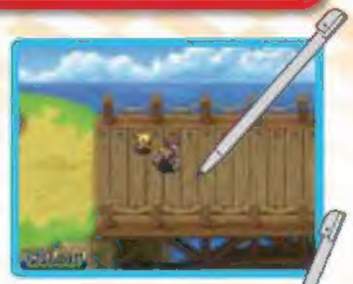
Note : START et SELECT ne sont pas utilisés.

Note : Si vous ressentez de la fatigue dans les mains, faites une pause.

Actions de base

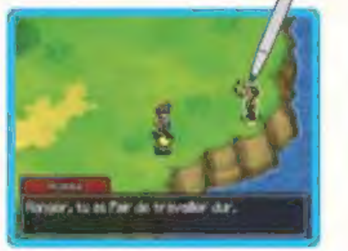
Se déplacer

Touchez l'écran tactile avec le stylet pour que le héros se dirige vers l'endroit que vous avez touché. Le héros peut aussi être dirigé avec la manette ✣.



Parler

Touchez une personne avec le stylet pour lui parler. Quand vous êtes en face d'une personne, vous pouvez aussi lui parler en appuyant sur (A).



Faire un choix

Lors des conversations, vous aurez parfois à répondre à une question par OUI ou par NON. Touchez alors OUI ou NON sur l'écran tactile pour choisir. Vous pouvez également appuyer sur (A) pour choisir OUI ou sur (B) pour choisir NON.

Examiner

Touchez un Pokémon ou une cible avec le stylet pour obtenir des informations qui s'afficheront sur l'écran supérieur (p. 32). Vous pouvez examiner les panneaux et diverses choses en les touchant, ou en vous plaçant en face puis en appuyant sur Ⓐ.

Afficher/cacher vos Pokémon amis

Touchez votre personnage pour afficher ou cacher vos Pokémon amis. Vous pouvez aussi effectuer cette action en appuyant sur Ⓨ.

COMMENCER A JOUER

Commencer à jouer

❶ Assurez-vous que votre Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS *Pokémon Ranger : Sillages de Lumière* dans le port carte DS situé à l'arrière de la console et enfoncez-la jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

❷ Allumez la console. **L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** s'affiche (voir ci-contre). Touchez l'écran tactile une fois que vous avez lu les informations.

❸ Si vous utilisez une console Nintendo DSi/Nintendo DSi™ XL, touchez simplement l'icône *Pokémon Ranger : Sillages de Lumière* pour commencer à jouer.

❹ Si vous utilisez une console Nintendo DS/DS Lite, touchez le panneau POKÉMON RANGER : SILLAGES DE LUMIÈRE pour commencer à jouer. Si votre console a été paramétrée en mode automatique, cette étape n'est pas nécessaire car le jeu se chargera automatiquement. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS/DS Lite pour plus d'informations.

Note : "Nintendo DS" est l'appellation générique utilisée pour désigner à la fois la console Nintendo DS originelle, la Nintendo DS™ Lite, la Nintendo DSi et la Nintendo DSi XL.

Note : dans ce mode d'emploi, l'écran supérieur est encadré en rose et l'écran tactile en bleu.

Commencer une nouvelle partie

Commencer

Note : si vous commencez une NOUVELLE PARTIE et que vous sauvegardez, toutes les données de la sauvegarde précédente seront effacées. (Vous ne pourrez pas CONTINUER à partir des données des sauvegardes précédentes.)

Sexe du héros

Vous devez d'abord choisir si vous incarnerez une fille ou un garçon à l'aide du stylet.

Note : le sexe et le nom du héros ne peuvent pas être modifiés une fois qu'ils ont été enregistrés.

Nom du héros

Au début de l'histoire, vous devrez donner un nom au héros (si vous ne mettez aucun nom, votre personnage s'appellera Ethelle ou Sully selon le sexe choisi). Touchez le clavier pour saisir les lettres. Si vous vous trompez, vous pouvez effacer une lettre en touchant la flèche orientée vers la gauche. Lorsque vous avez saisi un nom, touchez OK pour le valider.

Continuer une partie sauvegardée

Touchez CONTINUER pour reprendre une partie à l'endroit de la dernière sauvegarde.

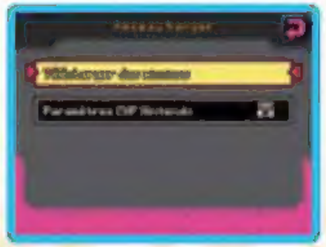
Si vous reprenez une partie interrompue, vous devrez choisir OUI ou NON.

- **Pour plus d'informations sur les Bornes de sauvegarde :** p. 20
- **Pour plus d'informations sur la façon d'interrompre une partie :** p. 21

Notez que les données de sauvegarde ne peuvent pas être réinitialisées.

Réseau Ranger

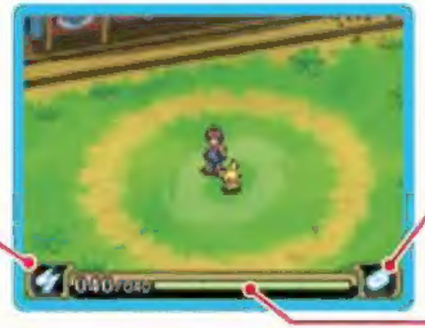
Touchez l'option RESEAU RANGER dans le **menu principal** pour télécharger des missions supplémentaires via la connexion Wi-Fi Nintendo. Vous pourrez ensuite effectuer les missions téléchargées (p. 41).



Vous aurez besoin d'un routeur sans fil compatible et d'une connexion à haut débit pour jouer en ligne. Pour davantage d'informations, consultez support.nintendo.com

LES MENUS

Lorsque le héros est sur le terrain, vous pouvez faire apparaître le **menu du Capstick** en touchant le bouton Ranger en bas à droite de l'écran tactile ou en appuyant sur le bouton R. Sur cet écran, les icônes correspondant aux différentes fonctions du Capstick s'affichent. Touchez l'icône d'une fonction pour y accéder. Pour retourner à la partie, touchez la flèche en haut à droite de l'écran tactile.



Mode Glyphe :
p. 31

Bouton Ranger

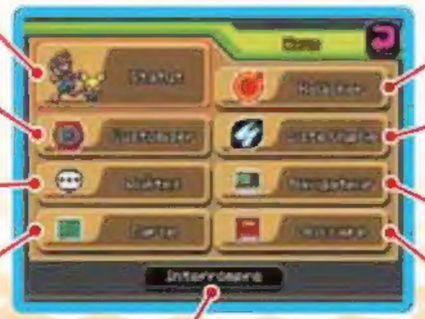
Energie du Capstick

STATUT :
p. 14

CUSTOMISER :
p. 18

QUETES :
p. 16

CARTE :
p. 17



RELACHER :
p. 16

LISTE GLYPHE :
p. 19

NAVIGATEUR :
p. 15

GLOSSAIRE :
p. 17

INTERROMPRE :
p. 19

Pokémon amis

Touchez le bouton Ranger pour afficher vos Pokémon amis sur l'écran supérieur.

Statut

Touchez l'icône STATUT dans le **menu du Capstick**. Le nom du héros, le niveau du Capstick et d'autres informations le concernant s'afficheront sur l'écran supérieur. L'écran tactile affichera aussi un résumé de l'histoire et de vos objectifs.

NIVEAU DU CAPSTICK

ENERGIE DU CAPSTICK

PUIS. DU CAPSTICK

NIVEAU DE CHARGE

Expérience nécessaire pour passer au prochain niveau

Nom du personnage principal

Derniers événements et objectifs

Le Navigateur

Le Navigateur répertorie les Pokémon rencontrés, qui sont classés selon un système de numérotation utilisé exclusivement par les Rangers.

L'écran supérieur affiche des informations sur le Pokémon sélectionné. D'autre part, les icônes sur l'écran tactile vous permettent de classer les Pokémon par numéro, ordre alphabétique, Poké Aide, ou Capacité Terrain.

Touchez ZONE pour afficher l'origine géographique d'un Pokémon sur l'écran tactile.

Relâcher

Touchez RELACHER à tout moment pour relâcher un Pokémon ami. Si vous capturez trop de Pokémon, vous devrez aussi en relâcher au moins un. Lors de l'opération, tous les Pokémon amis sont affichés sur l'écran tactile. Touchez le ou les Pokémon à relâcher, puis touchez RELACHER en bas de l'écran tactile. Un Pokémon relâché retourne à l'endroit où vous l'aviez capturé.

Pour plus d'informations sur la fonction Relâcher : p. 29

Si un Pokémon ami aide le héros avec une Capacité Terrain ou est touché lorsqu'il utilise une Poké Aide, il est automatiquement relâché.

Quêtes

L'écran tactile affiche la liste des quêtes accomplies et des quêtes en cours. Touchez une quête pour afficher des informations détaillées la concernant sur l'écran supérieur. Vous pouvez choisir de voir seulement les quêtes ACCEPTEES, REUSSIES, ou de TOUT VOIR.

Pour de plus amples informations sur les quêtes : p. 30

Carte

Une carte de la région d'Oblivia s'affiche sur l'écran tactile. L'endroit où vous vous trouvez est indiqué par une icône. Chaque nouveau lieu que vous visitez est ajouté à la carte. Touchez un endroit de la carte pour afficher une icône de zoom qui, en la touchant, vous permettra de consulter une carte détaillée de l'endroit.

Glossaire

Le Glossaire fournit les définitions détaillées de techniques et de termes spéciaux utilisés dans *Pokémon Ranger : Sillages de Lumière*. Il est divisé en trois catégories : TERMES, GENERAL et CAPTURE. Touchez une catégorie pour accéder à la liste des termes qu'elle contient. Lorsque vous consultez une définition, touchez les flèches sur l'écran tactile pour passer d'une page à l'autre. Le Glossaire est automatiquement mis à jour au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

Customiser

Après avoir suffisamment progressé dans l'aventure, vous pourrez améliorer votre Capstick. Vous pouvez choisir individuellement les éléments à améliorer. Cette fonction s'appelle la Customisation.

Vous avez besoin de Points Ranger pour customiser votre Capstick. Vous en gagnerez en remplissant des missions et des quêtes, ou en obtenant un rang S pour la première fois en capturant un Pokémon donné.

Quêtes et missions : p. 30

Touchez ▲ pour augmenter d'un niveau l'élément de votre choix. Touchez ▼ pour le descendre d'un niveau. Touchez REINITIALISER pour ramener tous les éléments à leur niveau initial.

Quand vous êtes sûr de votre choix, touchez NIV. SUP. pour confirmer. Attention, car vous ne pouvez pas récupérer vos Points Ranger une fois ceci fait, donc réfléchissez bien avant de confirmer !

Statut actuel du Capstick

Nombre de Points Ranger à votre disposition

Nombre de Points Ranger nécessaire pour la customisation choisie

Liste Glyphe

A un certain moment de l'aventure, cette fonction sera ajoutée au Capstick de votre personnage.

Les Pokémon ayant établi avec lui une communication émotionnelle intense l'aideront avec leurs pouvoirs. Cette liste vous permet d'enregistrer les Glyphes pour appeler ces Pokémon.

Il est possible de les tracer à nouveau après les avoir enregistrés.

Pour appeler les Pokémon, utilisez le **Mode Glyphe**.

Mode Glyphe : p. 31

Interrompre

Vous pouvez interrompre votre partie pour la reprendre plus tard.

Interrompre la partie : p. 21

SAUVEGARDER L'AVENTURE

Il y a deux façons de sauvegarder votre aventure pour reprendre plus tard.

Borne de sauvegarde

Vous pouvez sauvegarder en touchant une Borne de sauvegarde dans un village ou sur le terrain (il vous sera demandé si vous voulez sauvegarder, répondez OUI ou NON). Pour continuer à partir de la sauvegarde, touchez CONTINUER la fois suivante dans le **menu principal.**

Note : le jeu est aussi automatiquement sauvegardé après certains événements.

Note : n'éteignez pas la console pendant la sauvegarde.

Borne de sauvegarde

Si vous commencez une nouvelle partie et sauvegardez, les données de la sauvegarde précédente seront effacées. Vous ne pourrez plus continuer l'ancienne partie.

Interrompre

Touchez INTERROMPRE dans le **menu du Capstick** pour sauvegarder la partie à l'endroit où vous vous trouvez (il vous sera demandé si vous voulez interrompre, répondez OUI ou NON). Vous pourrez ensuite éteindre la Nintendo DS. Lorsque vous allumerez la Nintendo DS par la suite, vous pourrez reprendre la partie en utilisant ces données.

Note : interrompre une partie n'écrase pas les données disponibles dans CONTINUER.

La prochaine fois que vous démarrerez *Pokémon Ranger : Sillages de Lumière*, il vous sera demandé si vous voulez reprendre la partie à l'endroit où vous l'aviez interrompue (voir ci-contre).

Quand vous reprenez la partie à l'endroit où vous l'aviez interrompue, les données sont effacées. Par conséquent, n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre partie sur une Borne de sauvegarde.

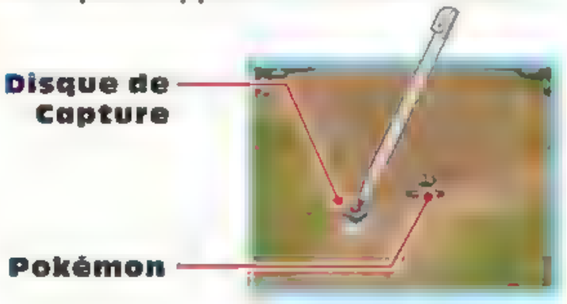
Si vous sélectionnez NON, il vous sera demandé si les données de sauvegarde de la partie interrompue peuvent être effacées (voir ci-contre). Puis, choisissez OUI pour effacer ces données et revenir au **menu principal**. Sélectionnez ensuite CONTINUER pour reprendre le jeu à partir des données de la dernière Borne de sauvegarde.

CAPTURER DES POKÉMON

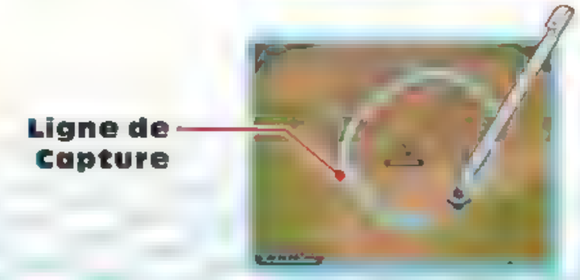
La capture des Pokémon

Pour « capturer » un Pokémon, il faut établir un lien émotionnel avec lui. Une fois capturé, le Pokémon vous suivra jusqu'à ce qu'il vous vienne en aide ou soit relâché. Les captures s'effectuent avec le stylet (le Disque de Capture).

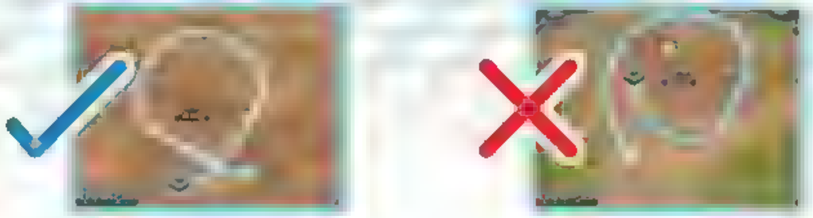
Lorsque vous entrez en contact avec un Pokémon sauvage sur le terrain, l'**écran de capture** apparaît sur l'écran tactile.



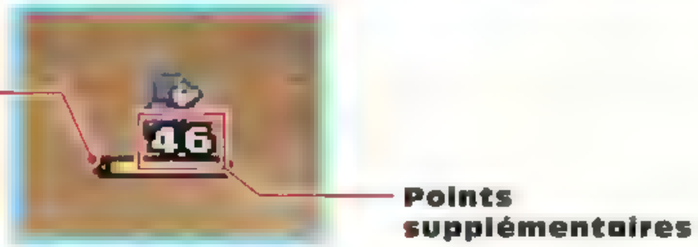
Lorsque l'**écran de capture** apparaît, touchez l'écran tactile avec le stylet. Le Disque de Capture apparaît à l'endroit où vous touchez l'écran. Si vous soulevez le stylet de l'écran tactile, le Disque de Capture disparaît.



Tout en maintenant le stylet en contact avec l'écran, faites-le glisser pour déplacer le Disque de Capture. Une Ligne de Capture apparaîtra alors. Utilisez la Ligne de Capture pour encercler le ou les Pokémon que vous voulez capturer.



La Ligne de Capture doit former une boucle complète autour du Pokémon cible.



Chaque fois qu'une boucle est tracée autour d'un Pokémon, des points s'ajoutent à sa jauge d'amitié (située en dessous de lui). La capture est réussie lorsque la jauge est entièrement remplie.

Note : la jauge d'amitié de certains Pokémon apparaît en haut de l'écran tactile.

Si vous levez le stylet avant d'avoir achevé la capture, la Ligne de Capture disparaît. Si vous ne reprenez pas le processus de capture, la jauge d'amitié se vide progressivement. Vous devez tracer des boucles jusqu'à ce que le Pokémon soit capturé.

Emotions des Pokémon

Certains Pokémon sur le terrain se comportent différemment des autres.

Si un Pokémon est « terrifié », il essaiera de vous échapper sur le terrain. Il tentera aussi de s'enfuir pendant une capture.

Quand un Pokémon est « excité », il vous attaquera ou vous poursuit. Sa jauge d'amitié sera rouge pendant la capture, ce qui rend plus difficile la création du lien émotionnel. Utilisez les Poké Aides pour le calmer. Quand il sera calmé, sa jauge redeviendra jaune, et vous pourrez reprendre le processus de capture normalement.

Poké Aides : p. 28

Fuir

Vous pouvez abandonner une capture et fuir le Pokémon cible à tout moment. Pour cela, touchez le bouton de fuite en bas à gauche de l'écran tactile.

Note : dans certaines situations, vous ne pourrez pas fuir.

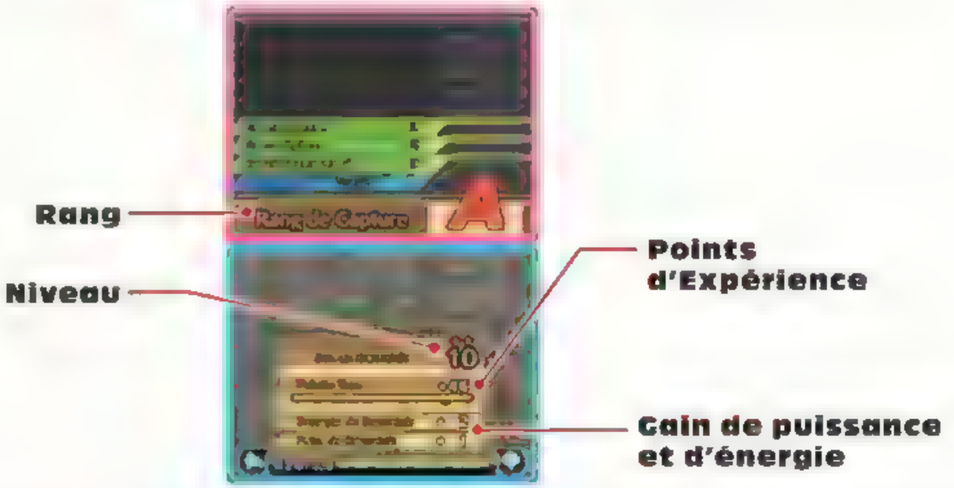
Conseils pour la capture

Lors des captures, les Pokémon se comportent différemment selon leur espèce. Certains prennent peur et essaient de fuir alors que d'autres réagissent de façon agressive. Si un Pokémon cible touche la Ligne de Capture, elle se brise. Si cela se produit, vous devez recommencer à tracer des boucles avec une nouvelle Ligne de Capture.

Si l'attaque d'un Pokémon touche la Ligne de Capture, non seulement la ligne se brise mais le Capstick perd aussi de l'énergie. Si l'Energie du Capstick tombe à zéro, le Capstick se casse, ce qui rend la capture de Pokémon impossible. Vous devrez alors reprendre le jeu à partir des données de la dernière Borne de sauvegarde ou à partir du **menu principal**. Lorsque le Capstick a perdu de l'énergie, il peut être rechargé grâce à un Rechargeur, ou grâce à la Capacité Terrain ou Poké Aide de certains Pokémon amis. Il sera aussi automatiquement rechargé quand il montera de niveau (p. 26).

Niveaux du Capstick

Lorsqu'une capture est réussie, vous recevez des Points Exp. Au bout d'un certain nombre de Points Exp., le Capstick passe au niveau supérieur. La puissance et l'énergie maximale du Capstick sont alors augmentées. Le Capstick est aussi rechargé. Vous recevez un rang pour chaque capture, et vous gagnez même un Point Ranger la première fois que vous capturez un Pokémon donné avec un rang S.



Il n'est pas nécessaire d'utiliser la force lors des captures. Il faut tracer des boucles de façon légère et rapide. Si vos mains sont fatiguées, utilisez la commande INTERROMPRE et prenez une pause.

CAPTURER AVEC L'AIDE D'UN POKÉMON

Les Rangers peuvent utiliser les capacités des Pokémon amis pour capturer d'autres Pokémon. Cela s'appelle une Poké Aide. Il y a beaucoup de Poké Aides différentes, selon le groupe et les pouvoirs de chaque Pokémon. Par exemple, la Poké Aide de Gobou peut ralentir le Pokémon qu'elle touche.

Pichu Kulélé

Pichu Kulélé est le Pokémon Partenaire du personnage principal et il possède une capacité spéciale appelée « le ukulélé de Pichu ». Quand il apparaît sur l'écran tactile pendant la capture, touchez-le et il apparaîtra sur l'**écran de capture** pour jouer du ukulélé.

Pichu Kulélé
Touchez-le pour appeler son ukulélé à l'aide.

Les Poké Aides

Tous les Pokémon qui accompagnent le Ranger peuvent l'aider pendant les captures. Il y a beaucoup de Poké Aides différentes qui varient selon le groupe de chaque Pokémon. Pour utiliser une Poké Aide, touchez le bouton de Poké Aide pendant une capture, puis touchez le Pokémon que vous voulez appeler et faites-le glisser là où vous voulez qu'il agisse. Pour annuler une Poké Aide sans l'utiliser, ramenez le Pokémon sur le bouton de Poké Aide.

Bouton de Poké Aide

La puissance d'une Poké Aide dépend du groupe du ou des Pokémon ciblés. Si le symbole ▲ s'affiche au-dessus d'un Pokémon ami, sa Poké Aide sera spécialement efficace. Par contre, si le symbole ▼ apparaît, elle sera peu efficace.

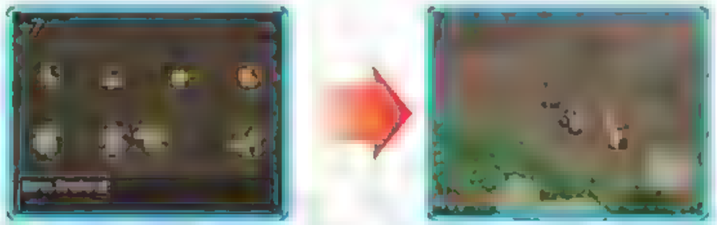
Quand un Pokémon a utilisé sa Poké Aide, il ne peut pas recommencer avant que la jauge autour de lui ne soit remplie. Si vous décidez de ne pas utiliser de Poké Aide, touchez l'**écran de capture** pour annuler.

Si un Pokémon est touché par l'attaque d'un Pokémon cible pendant qu'il utilise sa Poké Aide, il sera relâché.

Relâcher des Pokémon

En tant que Pokémon Ranger, vous ne pouvez pas voyager avec plus de 7 Pokémon. Si vous en capturez davantage, vous devrez en relâcher certains. Vous pouvez aussi en relâcher en choisissant l'option RELACHER dans le **menu du Capstick**.

Lorsque vous relâchez un Pokémon, tous vos Pokémon amis apparaissent à l'écran. Touchez le ou les Pokémon que vous voulez relâcher. Pour annuler la sélection, touchez de nouveau le Pokémon. Touchez l'icône RELACHER en bas de l'écran tactile pour relâcher le ou les Pokémon sélectionné(s). Vous pouvez aussi utiliser la Capacité Terrain Recharge d'un Pokémon pour recharger l'Energie du Capstick avant de le libérer.



Un Pokémon relâché retourne automatiquement à l'endroit où vous l'aviez capturé. Cependant il vous faudra patienter quelques temps avant de le revoir à cet endroit.

QUETES ET MISSIONS

Missions

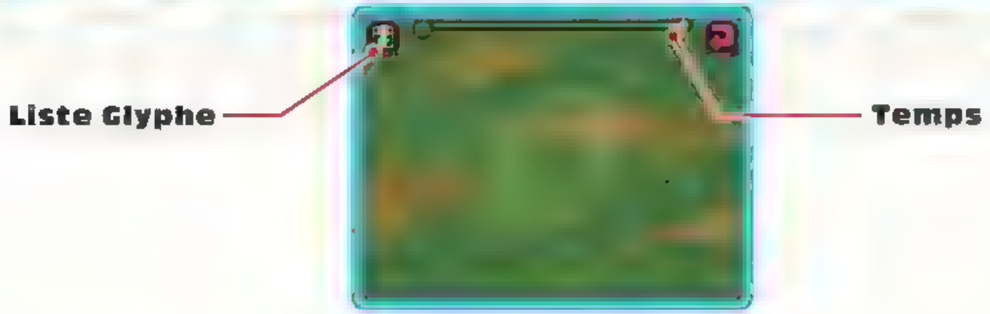
On appelle « missions » les tâches qui vous seront confiées. Réussissez une mission pour obtenir des Points Ranger.

Quêtes

Les Rangers aident aussi les citoyens à résoudre leurs problèmes. C'est ce qu'on appelle une quête. Il est facile de trouver les citoyens qui demandent votre assistance : le symbole « ... » est affiché au-dessus d'eux. Vous gagnez des Points Ranger en réussissant des quêtes.

Les Points Ranger que vous gagnez en accomplissant des missions et des quêtes peuvent être utilisés pour customiser votre Capstick (p. 18).

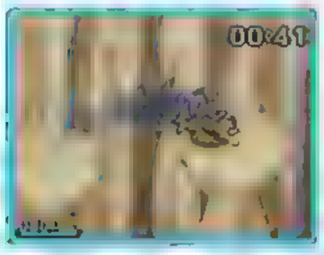
LE MODE GLYPHE



Vous pouvez appeler certains Pokémon avec un Glyphe Ranger.

Chacun a son propre Glyphe et peut vous aider dans votre aventure avec ses pouvoirs spécifiques.

Ces Glyphes se tracent sur l'écran tactile. Notez qu'il y a une limite de temps ; le compte à rebours commence quand votre stylet touche l'écran tactile. Relevez-le pour réinitialiser la jauge de temps. Touchez le bouton de Liste Glyphe pour voir les Glyphes que vous avez déjà enregistrés.



Raikou est un des Pokémon que vous pouvez faire apparaître en traçant un Glyphe. Il peut sauter très loin, ce qui lui permet de traverser en un bond les précipices sur votre chemin.

LES CAPACITES TERRAIN

Que sont les Capacités Terrain

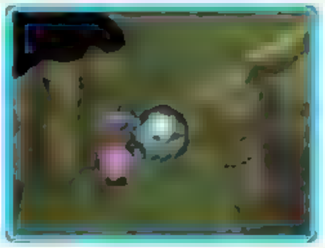
Dans l'exercice de vos fonctions de Pokémon Ranger, vous rencontrerez peut-être des troncs d'arbres ou des rochers qui bloquent le passage. Ces obstacles sont appelés des « cibles ». Touchez une cible avec le stylet pour afficher des informations la concernant sur l'écran supérieur.

Ces cibles peuvent être éliminées grâce aux capacités des Pokémon amis capturés. Ces capacités sont appelées « Capacités Terrain ».

❶ Une « Pierre Ronde » peut être éliminée avec la Capacité Terrain « Charge 2 ». Touchez un Pokémon ami connaissant la Capacité Terrain « Charge » avec une force de 2 ou plus, et faites glisser votre stylet vers la cible.

❷ Répondez OUI ou NON quand on vous demande si vous voulez éliminer la cible.

❸ Le Pokémon utilise sa Capacité Terrain si vous choisissez OUI.



Enlever une cible de votre passage s'appelle « éliminer une cible ». Certaines cibles nécessitent que plusieurs Pokémon travaillent ensemble pour les éliminer.

Les Pokémon sont relâchés après avoir éliminé une cible.

MODES DE COMMUNICATION

Communication sans fil DS

Instructions sur le jeu en mode multijoueur sans fil DS.

Equipement nécessaire

- Nintendo DS.....1 par joueur
- Carte DS *Pokémon Ranger : Sillages de Lumière*.....1 par joueur

Connexion

❶ Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.

❷ Mettez les consoles sous tension. Le **menu principal** de la Nintendo DS s'affiche.

Note : si vous utilisez une console Nintendo DS/DS Lite paramétrée en mode automatique, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.

❸ Touchez le panneau ou l'icône POKÉMON RANGER : SILLAGES DE LUMIERE.

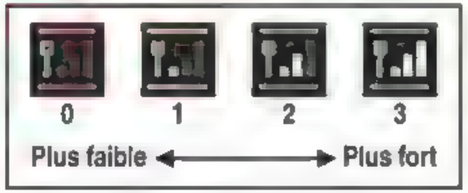
❹ Suivez les instructions de la page 37.

Précautions à suivre

Pour obtenir les meilleurs résultats possibles lors de la communication sans fil DS, veuillez suivre les recommandations suivantes :

L'icône à l'écran indique la fonction de communication sans fil DS. Elle apparaît sur le **menu principal** de la Nintendo DS ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil DS est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil. N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Lorsque vous utilisez une console Nintendo DSi/Nintendo DSi XL dans un hôpital ou à bord d'un avion, assurez-vous que la fonction de communication sans fil est bien désactivée dans les paramètres de la console. Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil DS, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil DS, l'icône apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués sur l'illustration, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide. Le témoin d'alimentation de votre Nintendo DS/DS Lite ou le témoin de communication sans fil de votre Nintendo DSi/Nintendo DSi XL clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, reportez-vous aux conseils suivants :

- Les consoles doivent être éloignées de 10 mètres au maximum lors de la connexion. Ensuite, vous pouvez vous rapprocher ou vous éloigner librement tant que la puissance du signal reste à deux barres ou plus.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Evitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles.
- Evitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.
- Pour pouvoir utiliser la communication sans fil DS avec une console Nintendo DSi/Nintendo DSi XL, la fonction de communication sans fil doit être activée dans les paramètres de la console.

Comment jouer aux missions d'entraide sans fil

Vous pourrez jouer aux missions d'entraide sans fil après avoir réussi la mission « Inspecter le vieux manoir ! ».

Jusqu'à 4 joueurs peuvent participer aux missions d'entraide sans fil en utilisant la communication sans fil DS. Le niveau de votre Capstick durant les missions d'entraide sans fil est différent de celui durant l'histoire principale.

Après avoir assez progressé dans votre aventure, vous pourrez voyager dans le temps en touchant la Stèle Temporelle sur la place Cocona. Choisissez OUI pour atteindre la place Cocona du passé.

Là, vous pourrez vous préparer aux missions d'entraide sans fil et apprendre comment y jouer. Lorsque vous vous sentez prêt, entrez dans le temple, puis choisissez OUI quand on vous demande si vous voulez sauvegarder votre progression.

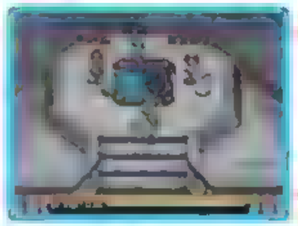
Choisissez DEVENIR MENEUR ou DEVENIR MEMBRE. Si vous voulez jouer seul, choisissez DEVENIR MENEUR.

Si vous êtes le meneur :

Choisissez la mission que vous voulez faire, puis sélectionnez COMMENCER UNE MISSION.

Si vous êtes membre :

Choisissez le meneur de l'équipe que vous voulez rejoindre, puis sélectionnez REJOINDRE CETTE EQUIPE.



Lorsque l'équipe est rassemblée sur le téléporteur bleu, on vous demandera si vous voulez commencer la mission. C'est au meneur de répondre OUI.

Lorsque vous finissez une mission d'entraide sans fil et choisissez REVENIR SUR LA PLACE, la mission prend fin et votre progression est sauvegardée automatiquement. Touchez la Stèle Temporelle sur la place Cocona du passé pour revenir à l'histoire principale.

Note : erreur de communication

Dans certaines situations, il est possible que le message d'erreur ci-contre s'affiche. Si cela arrive, la mission sera un échec. Votre progression sera sauvegardée, et vous serez renvoyé à la place Cocona.

Partenaire de Temple

Beaucoup de Pokémon appelés Partenaires de Temple sont disponibles dans les missions d'entraide sans fil. Trouvez des Stèles de cœur pendant les missions pour obtenir davantage de Partenaires de Temple. Lorsque plusieurs joueurs finissent une mission ensemble, ils peuvent échanger leurs Stèles de cœur pendant l'Heure des cadeaux.

Note : si vous échouez à une mission, toutes les Stèles de cœur récoltées durant la mission seront perdues.

Coffres

Pendant une mission, vous trouverez peut-être des coffres. Votre Partenaire de Temple peut les éliminer comme une cible, et vous recevrez un objet. Il y en a de toutes sortes, dont un qui peut recharger l'Energie du Capstick.

Echec lors d'une mission d'entraide sans fil

Tous les joueurs échouent si l'un des événements suivants advient :

- Tout le temps imparti s'écoule avant que la mission ne soit réussie.
- L'Energie du Capstick de l'un des joueurs tombe à 0.
- La communication sans fil est interrompue.

Aider aux captures

Les joueurs en train de capturer un Pokémon ont l'icône « !! » affichée au-dessus de leur tête. Vous pouvez les aider si vous touchez le Pokémon qu'ils essaient de capturer. Les joueurs peuvent alors s'entraider et tenter une « capture synchro » ou une « capture combinée ».

Capture synchro

Il faut deux joueurs pour réaliser cette capture. Commencez votre Ligne de Capture au point de départ de la ligne de l'autre joueur. La couleur de la Ligne de Capture changera. Tracez ensemble une boucle autour du Pokémon pour réussir la capture synchro.

Capture combinée

Il faut au moins trois joueurs pour réaliser cette capture. Conservez votre Disque de Capture immobile jusqu'à ce que sa couleur change, puis reliez votre Ligne de Capture au point de départ de celle d'un autre joueur. Tracez un triangle (à trois joueurs) ou un rectangle (à quatre joueurs) pour réussir la capture combinée.

Pendant une capture synchro ou une capture combinée, vos Lignes de Capture ne seront pas brisées, même si un Pokémon les touche ou les attaque. En revanche, elles se briseront et le Capstick perdra de l'énergie si un Pokémon touche le Disque de Capture.

Missions à télécharger via la connexion

Vous pouvez télécharger plusieurs missions inédites pour *Pokémon Ranger : Sillages de Lumière* via la connexion Wi-Fi Nintendo.

Note : certaines missions supplémentaires ne sont jouables qu'après avoir réuni des conditions de jeu précises dans l'histoire principale, et ce même après leur téléchargement.

Configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo

La première étape pour utiliser la connexion Wi-Fi Nintendo consiste à établir une connexion Internet sans fil. Dans le **menu principal**, sélectionnez RESEAU RANGER puis PARAMETRES CWF NINTENDO pour configurer la Nintendo DS.

A propos du paramétrage de la connexion Wi-Fi Nintendo

Pour toute question concernant la CWF Nintendo ou pour savoir qui contacter pour obtenir une assistance lors de la configuration de votre connexion, veuillez vous référer au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo.

Note : si vous ne parvenez pas à vous connecter à la CWF Nintendo, veuillez vous reporter à la section « En cas de problèmes » du mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo.

Connexion Wi-Fi Nintendo

La connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) permet à de nombreux joueurs possédant *Pokémon Ranger : Sillages de Lumière* d'accéder à des fonctions supplémentaires et de télécharger du contenu via Internet.

- Pour jouer à des titres Nintendo DS via Internet, vous devez configurer la CWF Nintendo sur votre console Nintendo DS. Veuillez consulter le mode d'emploi séparé de la connexion Wi-Fi Nintendo, inclus avec ce jeu, pour savoir comment paramétrer votre console Nintendo DS.
- Pour effectuer l'installation de la CWF Nintendo, vous aurez besoin d'un accès sans fil à Internet (comme un routeur sans fil) ainsi que d'une connexion Internet haut débit.
- Si votre ordinateur ne dispose que d'une connexion par câble à Internet, vous aurez besoin d'un connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément). Veuillez consulter le mode d'emploi séparé de la connexion Wi-Fi Nintendo pour plus d'informations.
- Jouer en ligne avec la CWF Nintendo consomme plus d'énergie que les autres modes de jeu. Nous vous conseillons donc d'utiliser le bloc d'alimentation pour éviter que votre console ne s'éteigne en cours de partie.
- Vous pouvez également jouer aux jeux compatibles avec la CWF Nintendo grâce à des bornes d'accès Internet sélectionnées sans aucune installation additionnelle.
- Les conditions d'utilisation de la CWF Nintendo sont décrites dans le mode d'emploi séparé de la CWF Nintendo et sur le site Internet support.nintendo.com

Pour plus d'informations sur la CWF Nintendo, le paramétrage de votre console Nintendo DS ou pour obtenir une liste des bornes d'accès sélectionnées, visitez le site support.nintendo.com

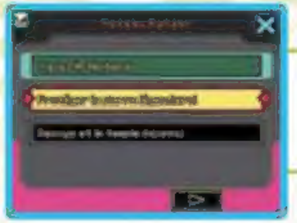
Rechercher des missions via la CWF Nintendo

Veuillez suivre les instructions suivantes pour télécharger des missions supplémentaires via la connexion Wi-Fi Nintendo. Gardez à l'esprit que le service de téléchargement de missions via la CWF Nintendo peut être interrompu à tout moment sans avertissement préalable.

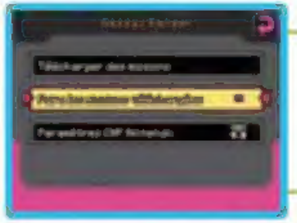
Sélectionnez RESEAU RANGER dans le **menu principal**.

Sélectionnez TELECHARGER DES MISSIONS.

Sélectionnez VIA LA CWF NINTENDO.



Les missions téléchargeables seront affichées. Touchez une mission pour la télécharger.



Une fois le téléchargement effectué, vous pouvez jouer à la mission téléchargée en sélectionnant FAIRE LES MISSIONS TELECHARGEES dans le **menu Réseau Ranger**.

Note : certaines missions supplémentaires ne sont jouables qu'après avoir réuni des conditions de jeu précises dans l'histoire principale.

Note : pour jouer aux missions téléchargées, il est possible que vous ayez besoin de commencer une mission d'entraide sans fil (p. 37) au lieu de passer par le **menu Réseau Ranger**.

CREDITS

Director
Yukinori Torii

Game Design
Hiroshi Igarashi
Yasuhiro Ito
Satoko Harigaya
Hiroshi Munekiyo
Yuusuke Yamaguchi
Takahiro Sawai
Yohei Asaoka
Yuko Shoji
Satoru Tsuji
Ryoji Tanaka

Game Scenario
Akihito Toda

Programming Director
Yasunori Isari

Programming
Hitoshi Matsui
Nobuhiro Seya
Yuki Tsujimoto
Ageha Jinguu
Koji Morikawa
Maximilien Dagois
Takashi Yonemori

Art Director
Yusuke Shimada

Graphic Leader
Sachi Matoba

Graphic Design
Kenichi Higeta
Hiroki Fujiwara
Hiromichi Sugiyama
Kumiko Ito
Yoshie Yamamoto
Nozomi Inomata
Takashi Endo
Kotaro Kitada
Minoru Koga
Kouichi Arisaka

Digital Scape Graphic Management
Kazuhisa Nishimura
Masaya Ishizuka
Yohei Fujikawa

Sound Director
Takuto Kitsuta

Music
Ken-ichi Koyano
SIGERO
Keisuke Oku

Sound Effects
Ayumu Ito

Character Design
Yusuke Shimada
Hiroki Fujiwara

Artwork
Sakae Kimura
Kenichi Koga
Yasuko Sugiyama
Kiyomi Itani
Sachiko Nakamichi
Kyoko Yoshida
Shizuka Numata
Kouki Saitou
Naoki Saito

Script Design
Kazuaki Ichinohe
Yoshinori Honda
Kaito Obara
Kuniaki Shirai
Wataru Ishiyama
Takashi Yamazaki
Kouichi Nomaki
Kouichi Maeda

Debug Environment Support
Takashi Sakuma
Yuuma Kato
Takafumi Misawa
Joe Naha

Debug Support
Toru Inage

Debug
Natsuki Koyama
Ken Tamura
Risa Yoshimura
Jun Ito
Yoshihito Oku
DIGITAL Hearts Co., Ltd.
Yasutaka Hasegawa
Koichiro Hirano
Masato Kise
Keisuke Fukushima
Mieko Yamaji
Mario Club Co., Ltd.

European Localisation
Noriko Netley
Elena Nardo
Kaori Manabe
Chika Tanigaki
Mikiko Ryu
Satomi Honda
Yasuhiro Usui

English Translation
Hisato Yamamori
Tim Hove

English Editing
Kellyn Ballard
Hollie Beg
Blaise Selby
Eoin Sanders

French Translation
Guillaume Didier
Cyril Schultz
Sébastien Lafolie

French Editing
Bertrand Lecocq
Florian Becquereau

German Translation
Michael Ecke
Daniel Heucher
Matthias Wissnet
Michael Kikuchi

German Editing
Anja Weinbach
Ralph Lunt

Italian Translation
Gill George De Gregorio
Marco Sartori
Manuela Suriano
Giaime Carbonara

Italian Editing
Marco Borrelli

Spanish Translation
Alberto Gracia Castellano
Alejandro Martínez Monge
Emilio Gallego Zambrano

Spanish Editing
Esther Sánchez Giráldez
Teresa Cueto Álvarez de Sotomayor

European Graphic Design
Eric Medalle
Bridget O'Neill
Tina Sourinephoumy

Localisation Development
Yoshiharu Tsukuda
Fumiko Sakai
Yasuhiro Ito
Norihide Okamura
Yoshinori Honda
Yuusuke Yamaguchi
Maiko Shindo
Hitoshi Matsui
Sachi Matoba

NOE Localisation Management
Andy Fey
Martin Weers

NOE Localisation Producers
Michaël Hugot
Alessio Danieli

NOE Quality Assurance
Luis Golbano
Andrea De Benedetto
Stefania Montagnese
Ahmed Bounouar
Patrick Thorenz
Andrea Marino
Jesús Gutiérrez
Jonathan Vix
Marie Suffert
Telmo Balesteiro Jarra
Emmanuel Faure
Marianna Sacra
Julia Kraatz
Eric Quast
Hannah Siebert
Salvatore Carfora
Marcello Tridenti
Luca Keller
Giuseppe Maria Carola
Jessica Sánchez Herrera
Mario Maldonado Rodríguez
Ibon Díez Maeztu
Julio Manzaneda
Ben Howard-Hale
Marc Fisher

NOA Product Testing
Masayasu Nakata
Kyle Hudson
Eric Bush
Sean Egan
Teresa Lillygren
Zac Evans
Makiko Szolas
Leland Jones
Thomas Hertzog
Jacob Richards
Patrick Taylor

Localisation Product Support
Kimiko Nakamichi
Ilho Kim
Jonghoon Park
Tomoko Nakayama

Game Design Advisors
Tetsuya Watanabe

Junichi Masuda

Pokémon Graphic Supervisors
Yuri Sakurai
Toya Yoneda
Yufuko Saito
Naoko Yanase

Special Thanks
Kenjiro Ito
Mikiko Ohashi
Tomotaka Komura
Susumu Fukunaga
Toshio Miyahara
Gaku Susai
Kenichi Arai
Jiro Koga
Michiko Takizawa
Koichi Kawase
Gakuji Nomoto
Nobuhiko Yoshida
Misuzu Kanayama
Mitsuyo Matsunaga
Yuichiro Tsumita
Osamu Fujita
Kenji Okubo
Hirokazu Tanaka

Product Management
Masato Ishii
Fumiko Sakai

Progress Management
Yoshiharu Tsukuda

Supervisor
Katsuyoshi Irie

Product Coordinators
Hitoshi Yamagami
Kaori Ando
Takao Nakano
Hideaki Araki
Shusaku Egami
Shunsuke Kohori

Producers
Hiroyuki Jinnai
Hiroaki Tsuru

Executive Producers
Satoru Iwata
Tsunekazu Ishihara

NOTES

1837847M